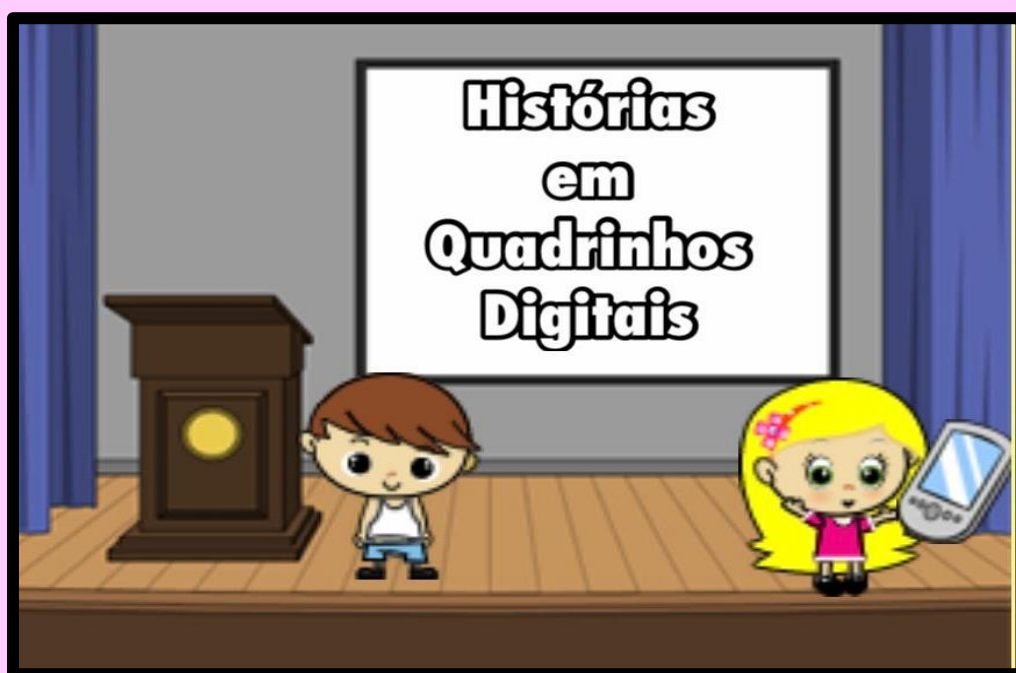




UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CAMPUS PROF. ALBERTO CARVALHO
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS PROFISSIONAL
EM REDE (PPLP)
UNIDADE ITABAIANA

NICE VÂNIA MACHADO RODRIGUES VALADARES



Orientadora: Dra. Ana Flora Schlindwein

ITABAIANA/ SE
2019

TUTORIAL DE PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS NO SMARTPHONE USANDO O APLICATIVO COMIC & MEME CREATOR

Este tutorial tem o objetivo de apresentar, aos docentes e demais interessados, um suporte pedagógico, um material de apoio, sobre como produzir Histórias em Quadrinhos Digitais (HQs) no smartphone através do uso de aplicativos, mais especificamente, o Comic & Meme Creator.

Este tutorial é resultado de um trabalho desenvolvido durante o curso de Mestrado Profissional em Rede (PROFLETRAS) ofertado pela Universidade Federal de Sergipe, cuja denominação é: “Leitura e Produção de Histórias em Quadrinhos Digitais através do uso do Smartphone”. Foi desenvolvido com o objetivo de facilitar a inserção das Histórias em Quadrinhos Digitais no ambiente escolar, uma vez que, o atual contexto social e educacional assim o exige. Diversas pesquisas produzidas no Brasil mostram a importância da implementação de HQs no ambiente escolar. O trabalho citado anteriormente é um exemplo de pesquisa que traz resultados positivos no âmbito da leitura e escrita, estimula o alunado no processo de aquisição de conhecimentos, desenvolvendo competências e habilidades, além de tornar prazeroso o processo de ensino-aprendizagem.

A presença das novas tecnologias da comunicação e informação fez surgir um novo perfil de leitor e produtor de textos, adaptado ao movimento das telas, à velocidade das imagens, imerso em relações síncronas e assíncronas da comunicação, um indivíduo dinâmico, que interage a todo instante, com seus pares e com os equipamentos eletrônicos.

Esse novo cenário acaba exigindo dos indivíduos competências necessárias para usar as informações estrategicamente, de maneira crítica e dinâmica. Essas mudanças possibilitam aos indivíduos sua imersão em multimodalidades e recursos multimidiáticos. A escola pode possibilitar essa imersão através da utilização do gênero textual Histórias em Quadrinhos (HQs), smartphone e aplicativo, que juntos, promovem a construção de HQs Digitais. Diante desse contexto atual, que envolve as tecnologias e as convergências das mídias, o docente a fim de inserir seu alunado nessa nova realidade, poderá, por meio desse tutorial, desenvolver atividades que ajudem os alunos a criarem HQs Digitais, tornando, portanto, as aulas mais dinâmicas, atuais, que despertam o interesse e potencialidades dos alunos.

Nesse tutorial, busca-se, de forma didática, explicitar caminhos e mostrar as ferramentas disponíveis no aplicativo, explicando suas funções de forma clara, como meio de ajudar aos docentes a

colocar em prática atividades pedagógicas, que tenham o objetivo de facilitar o processo de produção de Histórias em Quadrinhos Digitais em sala de aula.

O aplicativo foi criado com o objetivo de possibilitar a produção de Histórias em Quadrinhos e Memes online ou offline. Foi desenvolvido por Muhammad Imran, tem o tamanho de 90,5 MB, e está classificado na categoria de entretenimento. Disponível no idioma inglês, sendo a versão mais atualizada a 4.1. O aplicativo possibilita o compartilhamento das produções com os amigos, colegas, professores, entre outros. Explicitar-se-á agora as etapas de início da produção das HQs Digitais.



Na etapa 1, o docente fará uma breve explanação a respeito das Histórias em Quadrinhos.

É essencial que os alunos, antes de iniciar o uso do aplicativo, compreendam o que são as HQs, conheçam os diferentes tipos de balões de fala, reconheçam o uso do tempo e espaço, o significado da utilização das cores, entre outros. Eles precisam folhear revistas em quadrinhos, identificar nessas revistas, os elementos que perfazem uma HQ, a fim de se familiarizarem com a estrutura.

Os alunos precisam conhecer as HQs e suas particularidades para que consigam construir as HQs Digitais com propriedade. Se eles não conhecerem os recursos e características das HQs tornar-se-á difícil a sua construção.

ATENÇÃO:

O docente precisa preparar uma aula específica para tratar dos aspectos teóricos das HQs.



Na etapa 2, o docente precisa fazer um levantamento a respeito do nível de conhecimento dos alunos em relação à manipulação do smartphone. É importante verificar se eles sabem manipular o equipamento, se gostam de usá-lo, se fazem vídeos, tiram fotos, enviam mensagens, se inserem ou excluem elementos.

Essas informações são importantes, pois serão a base para planejar as etapas de produção das HQs.

DICA:

Obtenha essas informações através da elaboração e aplicação de um pequeno questionário de sondagem. Após isso, faça a tabulação dos dados e verifique o nível de relação que os alunos têm com o smartphone.

O docente precisa sondar o número de alunos que possuem smartphones, verificar quantos podem trazer para a sala de aula, para que assim, as Histórias em Quadrinhos possam ser produzidas. Faz-se necessário que os alunos possuam smartphones para que as atividades com o uso do aplicativo possam ser desenvolvidas. Caso todos os alunos possuam o equipamento, o professor poderá dar andamento às atividades de forma individual. Se somente a metade da turma possuir o aparelho, o docente poderá desenvolver as atividades de produção em duplas. Cabe ao professor analisar a situação concreta, presente em sua sala de aula, e adaptar para que todos possam participar de forma individualizada ou colaborativa.



Após a explicação conceitual das Histórias em Quadrinhos e sondagem realizadas, o docente, na etapa 3, explicará aos alunos que eles produzirão Histórias em Quadrinhos Digitais e, para isso, eles precisarão fazer o download do aplicativo Comic & Meme Creator no smartphone.

O docente, com seu smartphone em punho, mostrará aos alunos como e onde eles farão o download, mostrará o aplicativo, e explicará que para utilizar esse aplicativo é necessário entrar numa conta do Facebook ou Google. Essa tarefa poderá ser auxiliada pelos pais, caso eles não possuam e-mail.

ATENÇÃO:

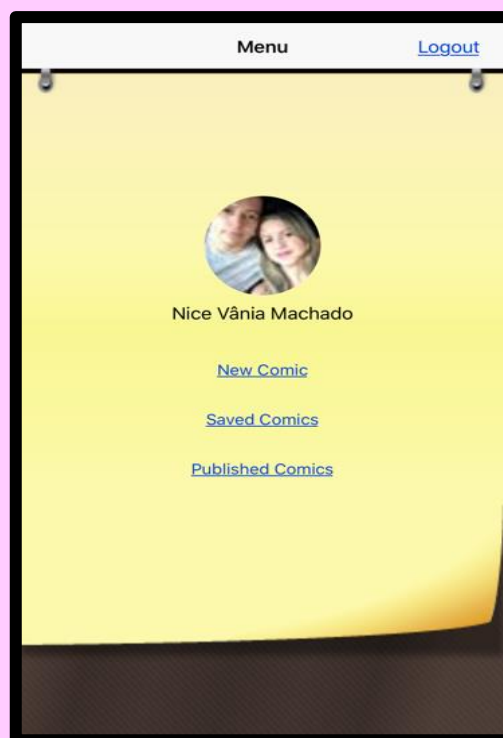
- Os alunos farão o download no App Store, para quem usa o sistema IOS ou no Google Play Store, para quem usa o sistema Android.
- É preciso obter uma conta de e-mail para acessar o aplicativo. Caso os alunos não saibam, e mesmo com a ajuda dos pais, não consigam, o docente deve explicar o procedimento de criação de e-mail.



Após o download concluído e conta realizadas, o aluno poderá usar os recursos disponíveis no aplicativo, e o professor, consequentemente, poderá dar andamento às atividades de produção de Histórias em Quadrinhos Digitais.

Esse é o momento de testar o aplicativo, fazer um reconhecimento das ferramentas presentes, de se familiarizar.

O docente, portanto, pedirá aos alunos que abram o aplicativo. Ao acessá-lo, aparecerá uma tela com os seguintes links: New Comic, Saved Comics, Published Comic, que são, respectivamente, as opções de criar, salvar ou publicar uma HQ, conforme imagens abaixo:



Na primeira imagem, o aluno acessará o aplicativo por meio de uma conta de e-mail. Fará o login no Google ou facebook, tarefa que foi explicada anteriormente.

ATENÇÃO:

Incentive os alunos a testarem em casa o login e senha, para não terem problemas, quando forem abrir o aplicativo em sala de aula.

Após conseguir acessar o aplicativo, através do login e senha, aparecerá uma tela com os itens: New Comic, Saved Comics e Published Comics. O New Comic possibilitará ao aluno a criação do seu primeiro quadrinho, e toda vez que ele quiser criar um quadrinho novo, basta acioná-lo. O Saved Comics é uma ferramenta usada para salvar a produção dos alunos, e o Published Comics, ferramenta para publicar as histórias criadas pelo alunado.

Esse aplicativo possui uma plataforma simples, básica, colorida, de fácil entendimento para aqueles que já costumam manipular aplicativos. Faz-se necessário um conhecimento básico da língua inglesa, situação que não acarreta grandes dificuldades para os usuários atuais, uma vez que, eles encontram-se acostumados com diferentes aplicativos e manipulam com destreza jogos na língua inglesa. Mesmo que a língua possa parecer uma barreira, o docente dará todo o suporte aos alunos, a fim de evitar qualquer empecilho. Isso fará com que eles consigam manipular o aplicativo de forma rápida, uma vez que, estarão permeados de orientações.

ATENÇÃO

É preciso frisar que a produção de HQs Digitais pode ser feita a partir do momento em que o aluno sinta-se confortável em ler e produzir textos. Exige-se que ele tenha facilidade nestes quesitos.

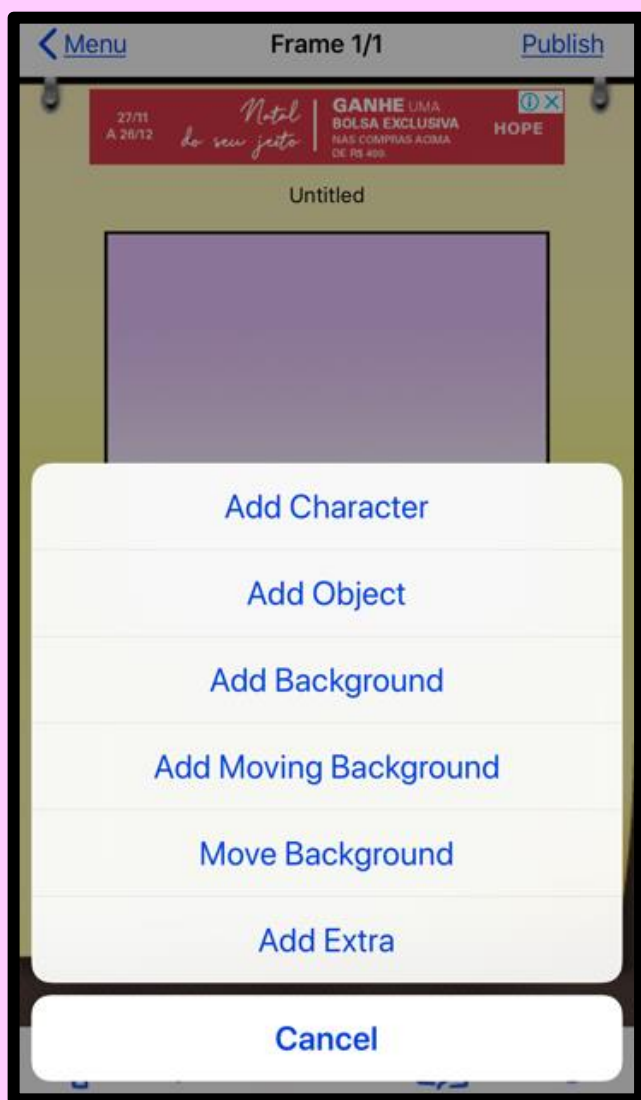
Caso os alunos sintam dificuldades em entender os comandos e funções das ferramentas, o docente fará os esclarecimentos com base nas explicações contidas neste tutorial, uma vez que, ele traz de

forma clara as funcionalidades de cada ferramenta. O docente, nesse caso, tem um papel primordial para explicar e dirimir eventuais dúvidas que possam surgir durante a manipulação do aplicativo.

ATENÇÃO:

- **O docente precisa preparar-se anteriormente para explicar todas as ferramentas presentes no aplicativo antes dos alunos iniciarem as produções;**
- **Ele deve também construir algumas HQs para se familiarizar com os recursos disponíveis e ser capaz de identificar os pontos fortes e fracos do aplicativo;**
- **E os alunos precisam fazer algumas HQs para testar as ferramentas. Esse processo será executado com o auxílio do professor;**
- **Todos precisam estar com os celulares em mãos, tanto o docente quanto os discentes;**
- **O docente fará a orientação de forma integrada e colaborativa, de modo que, uns ajudem aos outros.**

O aplicativo, além de possuir uma plataforma simples, contém diversos recursos essenciais para desenvolver HQs. O usuário poderá inserir personagens, adicionar objetos, planos de fundo, fazer movimentos no plano de fundo, adicionar imagens extras, memes, efeitos, faces, balões de fala, legenda, duplicar o quadrinho, adicionar novo quadrinho, deletar e movimentar os personagens. Possibilita o compartilhamento através do Facebook, além do envio por E-mail. Possibilita também salvar na pasta de fotos do próprio smartphone ou no aplicativo, conforme imagens abaixo:

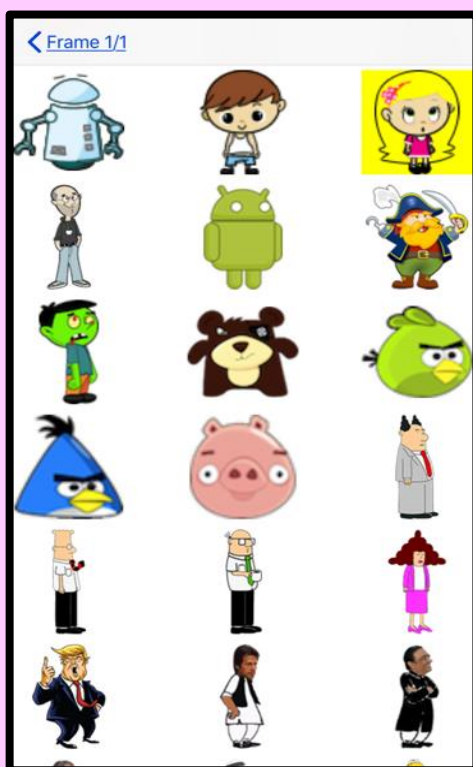
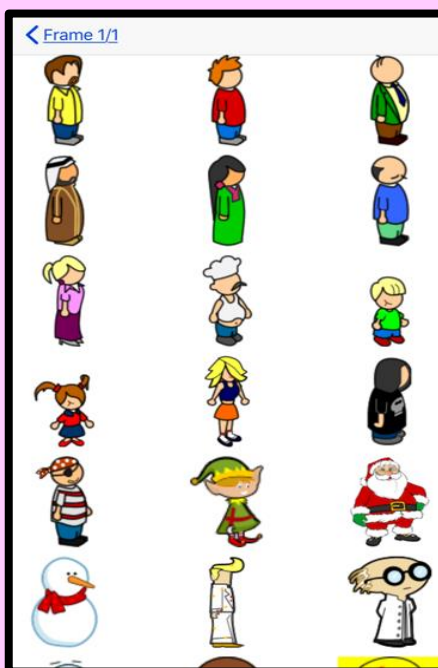
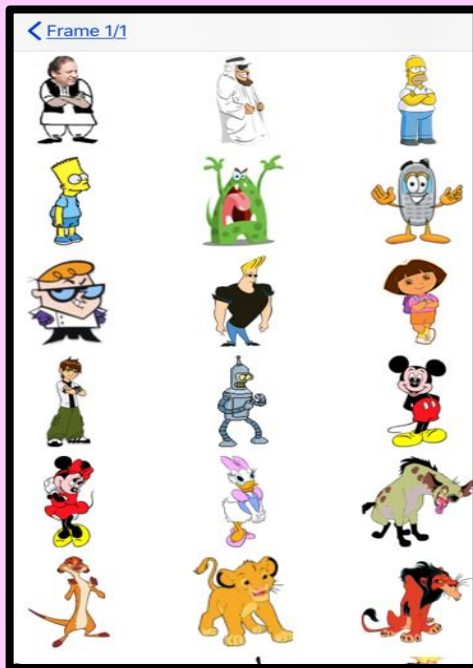


Ao acionar os itens expostos ao lado, os alunos podem:

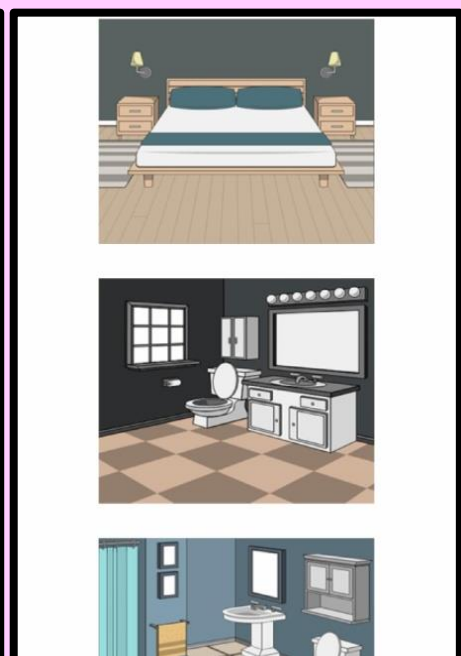
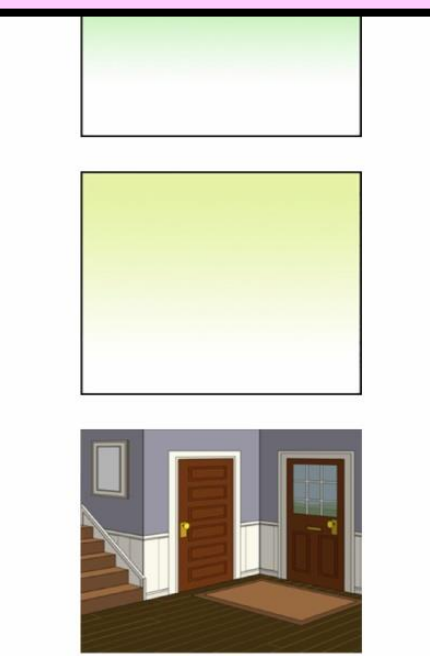
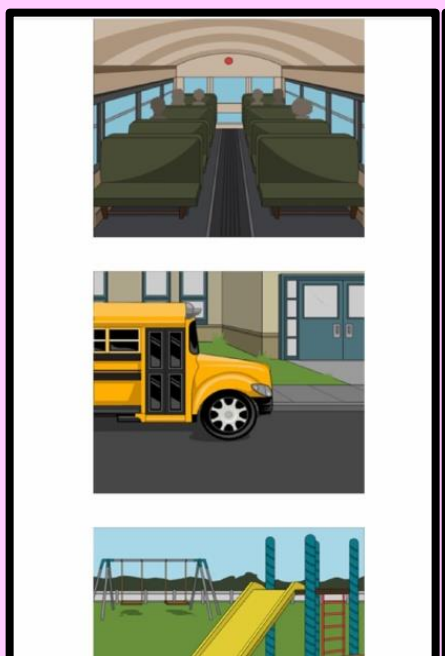
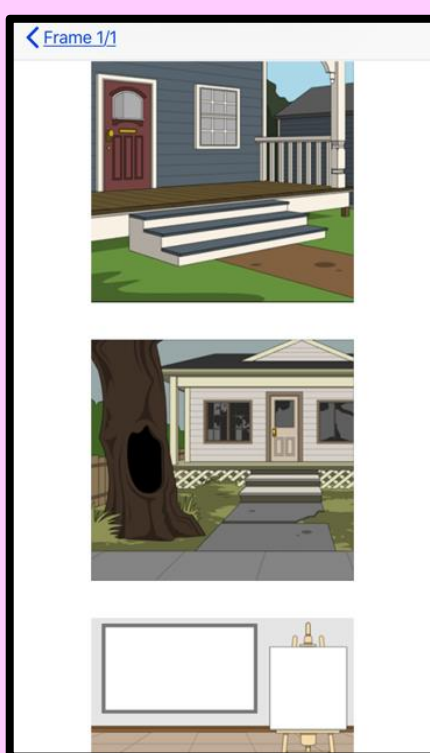
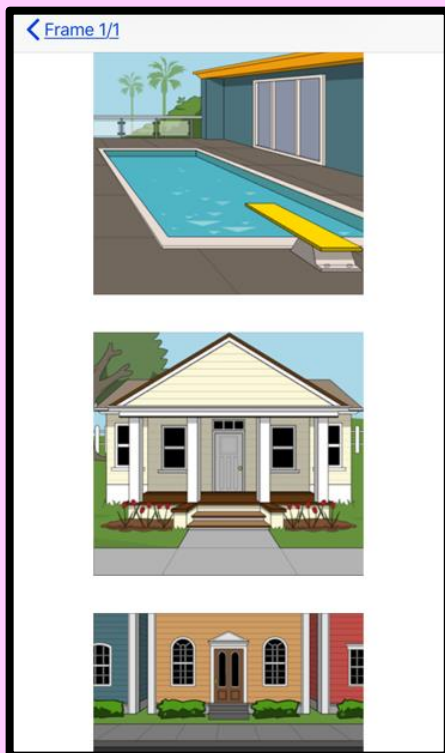
- adicionar os personagens na opção “ADD CHARACTER”;
- adicionar objetos no “ADD OBJECT”;
- adicionar e movimentar planos de fundo em “Add Background” e “ADD MOVING BACKGROUND”;
- mover planos de fundo com o “MOVE BACKGROUND”;
- adicionar imagens extras com o “ADD EXTRA”; e
- cancelar no item “CANCEL”.

As imagens presentes no aplicativo são atraentes, com cores vivas, alta qualidade de definição, grande diversidade de planos de fundo, permitindo ao usuário a criação de diferentes cenários. Possui também personagens bastante atuais, que despertam o interesse dos alunos, isso tudo, pode ser comprovado através das imagens abaixo:

Personagens:



Planos de Fundo:

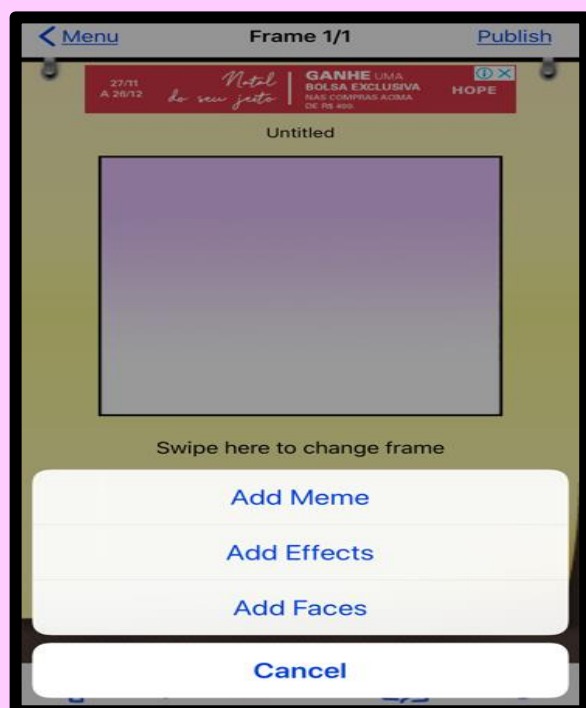


Imagens Extras:



Os alunos podem, portanto, usar diferentes tipos de personagens, o personagem mais adequado para suas histórias, além disso, eles podem escolher os planos de fundo e as imagens extras, mostradas acima, para contextualizar a história, tornando-a mais compreensível, em um ambiente colorido, e de imagens atraentes.

O docente deve mostrar aos alunos esses recursos, fazendo com que eles testem esses recursos a fim de se familiarizarem. Desta forma, não sentirão dificuldades no momento de produção. Abaixo, apresentamos mais alguns recursos disponíveis no aplicativo.

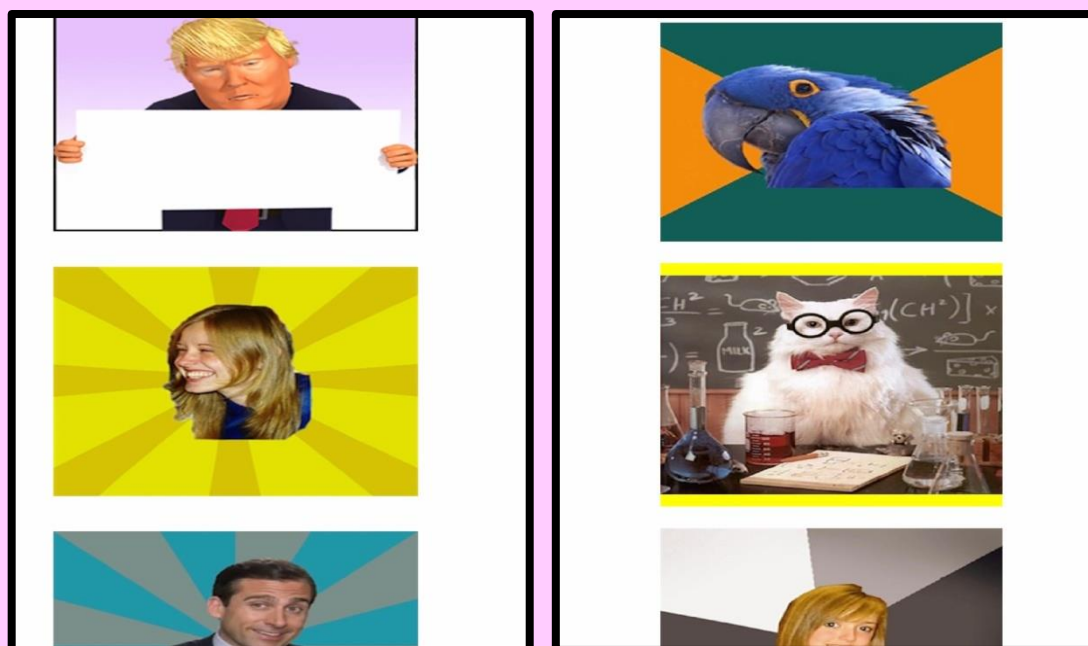


A imagem ao lado mostra mais três recursos disponíveis no aplicativo:

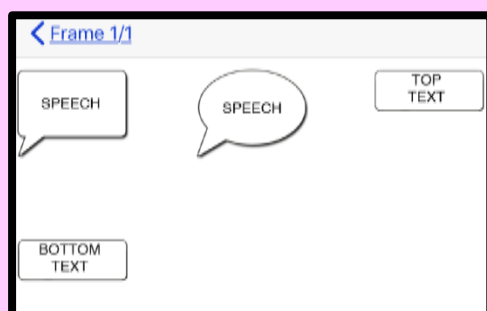
- o primeiro recurso: “ADD MEMES”, permite que os alunos adicionem memes aos quadrinhos;
- o segundo, “ADD EFFECTS”, permite a inserção de efeitos;
- o terceiro, ”ADD FACES”, a adição de faces, rostos;
- o último “CANCEL”, traz a possibilidade de cancelar os comandos anteriores.

Abaixo, é possível visualizar imagens dos principais Memes disponíveis no aplicativo.

Memés:



Balões e Legendas:



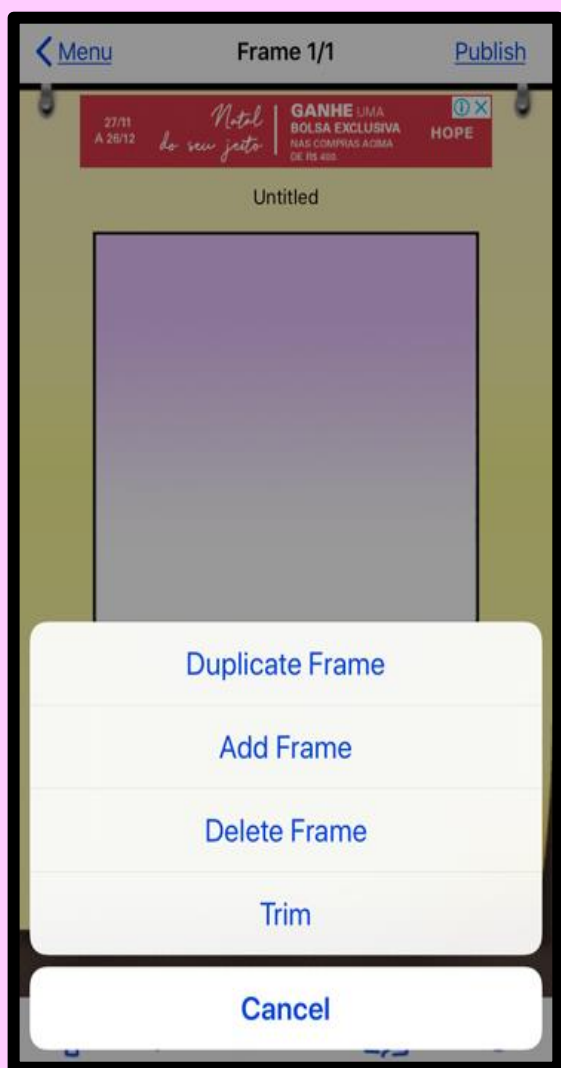
Outro ponto negativo que pode-se mencionar também é a presença de muitas propagandas. Isso acaba prejudicando um pouco o bom desenvolvimento do aplicativo e satisfação dos usuários, pois muitas vezes, quando se está produzindo, aparecem propagandas, fazendo com que o usuário tenha que fechar a propaganda, para que possa continuar produzindo a HQ.

Além da inconveniência das propagandas, talvez necessárias para manter o aplicativo funcionando, uma vez que ele é gratuito, ele possui algumas limitações como, por exemplo, a impossibilidade de aumentar ou diminuir as imagens e os balões de fala. Trata-se de um ponto negativo que se melhorado permitiria uma melhor disposição, posicionamento do texto e imagens dentro do quadrinho.

A gratuidade e o manuseio offline são dois pontos positivos desse aplicativo, uma vez que, ao utilizar esse aplicativo é possível deparar-se com um alunado que não têm condições financeiras de pagar para usar um aplicativo como esse (causando, portanto, uma grande barreira na produção de HQs digitais) ou de comprar dados de internet para usar no smartphone. Alguns alunos têm acesso à internet por meio da compra de pacote de internet, mas é uma minoria. A maioria só tem acesso em casa, através da utilização do Wifi. Muitas escolas, infelizmente, não possibilitam o acesso dos estudantes ao Wifi, que muitas vezes está desligado ou com defeito.

Com a expansão do uso do smartphone, da internet, e da concorrência, as operadoras de telefonia celular possibilitaram à sociedade brasileira a oportunidade de usar a internet a preços acessíveis. O que falta ainda é o oferecimento, por parte dessas operadoras, de um serviço de internet de qualidade. Diante dessas facilidades, alguns alunos, já conseguem manipular a internet através do smartphone.

Mostrar-se-á, agora, mais alguns recursos disponíveis no aplicativo, que podem ampliar as possibilidades dos alunos na hora de produzir as Histórias em Quadrinhos Digitais, tais como os presentes na imagem abaixo:

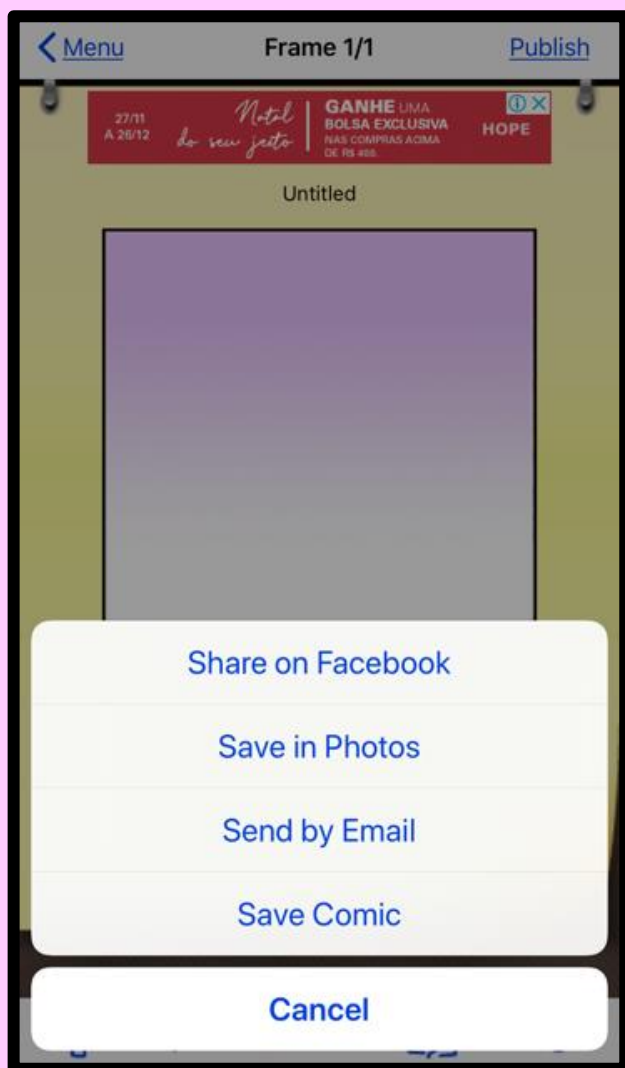


A imagem ao lado apresenta:

- O primeiro item que traz a possibilidade dos alunos duplicarem os quadrinhos. Esse é um recurso que facilita muito, pois evita que diante de uma história com cenário igual, o alunos fique à todo momento tendo que colocar o mesmo cenário em vários quadrinhos. Basta, portanto, só duplicar, acionando o “DUPLICATE FRAME”;
- O segundo, que facilita a adição de quadrinhos à história, por meio do “ADD FRAME”;
- O terceiro, que exclui os quadrinhos que não serão mais usados, para isso, usa-se o “DELETE FRAME”;
- O último, “TRIM”, que permite aparar a imagem.

O aplicativo disponibiliza, como um ponto positivo, o uso de onomatopeias, que um dos recursos presentes nas Histórias em Quadrinhos, e são essenciais para demonstrar através de palavras os sons e ruídos presentes nas histórias. O docente ao explicitar os aspectos conceituais das HQs deve mostrar aos alunos o que são as onomatopeias, para que eles saibam usá-las corretamente, no contexto e situações adequadas.

Efeitos/Onomatopeias:



A imagem ao lado mostra os itens que serão explicitados:

- o primeiro item traz a possibilidade dos alunos compartilharem suas produções por meio do Facebook. Isso é possível ao acionar o “SHARE ON FACEBOOK”;
- o segundo, possibilita salvar as produções dos alunos na pasta de fotos, ficando, portanto, armazenados no celular. Isso é possível ao acionar o “SAVE IN PHOTOS”;
- no terceiro, as produções podem ser enviadas por e-mail, acionando o “SEND BY EMAIL; e
- o último item, permite salvar no próprio aplicativo, na ferramenta, “ SAVE COMIC”.

E, para finalizar, seguem abaixo, alguns quadrinhos produzidos pelo aplicativo Comic &Meme Creator:



Nessa imagem, utilizamos os personagens, o balão de fala, o celular (como objeto) e o plano de fundo amarelo.



Nessa imagem utilizou-se um personagem e um plano de fundo.



Essa imagem apresenta um meme e um sinal de exclamação, com um plano de fundo lilás.

Esses são os recursos presentes no Aplicativo Comic & Meme Creator. Esse aplicativo é uma ferramenta importante para que os docentes possam desenvolver suas atividades pedagógicas, principalmente no que se refere à produção de Histórias em Quadrinhos ou Memes. Trata-se de uma forma de proporcionar aos alunos diversão e ao mesmo tempo aprendizagem.

O docente tem o livre arbítrio quanto à temática abordada nas HQs construídas pelos alunos. Ele pode antes de solicitar a construção das HQs Digitais trabalhar com uma temática que desperte e faça parte da realidade dos alunos. Poderá também promover debates, antes das construções, para expor ideias e despertar diferentes pontos de vista, e assim, eles construirão HQs mais ricas, não só no que se referem à estética, mas também quanto à temática.

Quando se trabalha com HQs, os alunos são permeados de multimodalidades que unidos constroem e ampliam significados. Os docentes possuem uma ferramenta importante que ajudará aos alunos a desenvolver as habilidades de leitura e escrita. Isso pode ser feito por meio de um trabalho pedagógico bem planejado e focado em objetivos pré-definidos.

O docente tem a liberdade de produzir atividades pedagógicas que possam ampliar e desenvolver conhecimentos e habilidades. Então, diante disso, mãos à obra e bom trabalho na construção de uma educação mais livre, justa, consciente e democrática.

REFERÊNCIAS

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. Roger Chartier; tradução de Fulvia M. L. Moretto.- São Paulo: Editora UNESP, 2002.

COSSON, Rildo. **Texto literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2011.

CUNHA, R. Moraes. **História em Quadrinho: um olhar histórico**. Revista Científica Semana Acadêmica, v. 01, p. 00-00, 2012. <https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/historiaemquadrinhoulharhistorico.pdf>. Acesso em: 10 de junho de 2008.

EISNER, Will. Traduzido Martins Fontes. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1989. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/Recursosparaquadrinistas/will-eisner-quadrinhos-e-arte-sequencial-34776891>. Acesso em: 12 de agosto de 2008.

FREITAS, Maria Teresa. **Letramento digital e formação de professores**. Educação em Revista. Belo Horizonte. V. 26, n.03, p. 335-352/dez.2010 Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300017. Acesso em: 15 de agosto de 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. Ed. São Paulo: Aleph. 2009.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (org.). Gêneros textuais & ensino. 2º ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. Em: MARCUSCHI, L. A. & XAVIER, A. C. (Orgs.) Hipertexto e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004.

MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbete comunicação síncrona. **Dicionário Interativo da Educação Brasileira - Educabrazil**. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrazil.com.br/comunicacao-sincrona/>>. Acesso em: 24 de jan. 2019.

RODRIGUES, Nice Vânia Machado. **Avaliação da Aprendizagem em Educação a Distância através do Fórum (Interface Educacional)**. Revista Interfaces Científicas, v. 1, n. 3 (2013).

SANTAELLA, Lúcia. **Desafios da Ubiquidade para a educação**. Revista Novas Mídias e o Ensino Superior Unicamp, Ed. 9. Abril, 2013. Disponível em: https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/edicoes/ed09_abril2013/NMES_1.pdf. Acesso em: 12 de outubro de 2008.

SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. **História em Quadrinhos no processo de aprendizado da teoria à prática**. Rev. Cient. São Paulo, n. 27 p. 81-95. Jan/abr 2012.

TANINO, Sonia. **Histórias em Quadrinhos como recurso metodológico para os processos de ensino**. 2011. Disponível em: <http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/SONIA%20TANINO.pdf>. Acesso em: 02 de dezembro de 2008.